



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Musik

Widhyatama (2012) menerangkan bahwa musik merupakan bentuk komposisi dari melodi, bunyi, atau ritme yang berasal dari ekspresi pikiran dan isi hati manusia. Harmoni yang terbentuk dari gabungan antara ritme dan melodi tersebut dapat digunakan menjadi media komunikasi serta sebagai sarana hiburan.

2.1.1. *Genre* Musik di Indonesia

Berikut adalah beberapa *genre* musik yang ada di Indonesia:

1. *Pop*

Musik jenis ini memiliki penggunaan ritme yang terkesan bebas dengan mengutamakan permainan drum dan gitar. Biasanya, para musisinya memberikan beberapa variasi gaya yang beraneka ragam untuk menambah daya tarik dan penghayatan pendengar atau penikmatnya. Musik *pop* dibedakan menjadi musik *pop* anak-anak dan musik *pop* dewasa.

2. Keroncong

Ciri khas dari *genre* musik ini terletak pada harmoni musik dan improvisasinya yang sangat terbatas. Umumnya, semua lagu-lagu dengan *genre* keroncong memiliki bentuk dan susunan yang sama.

Syair- syairnya terdiri atas beberapa kalimat (umumnya 7 kalimat) yang dipadukan dengan permainan alat musik.

3. *Rock*

Rock adalah genre musik yang mulai dikenal di Indonesia secara umum pada pertengahan tahun 1950-an. Musik *rock* sendiri adalah hasil dari beberapa gabungan *genre* yang pernah ada sebelumnya yaitu *rhythm and blues* dan musik *country* yang berasal dari Amerika Serikat di sekitar tahun 1940 dan 1950an.

4. *Blues*

Genre blues ini memiliki ciri khas yang sangat menonjol yaitu kecenderungannya untuk hanya mengandalkan instrumen gitar saja. Musik *blues* sendiri terbagi menjadi beberapa *sub-genre* yang dinamakan berdasarkan asal daerahnya, yang salah satunya adalah *Delta Blues* dari *Mississippi Delta*, Amerika Serikat. *Delta Blues* dicap sebagai salah satu *sub-genre* yang pertama dari gaya musik *blues* dan biasanya dimainkan dengan gitar, harmonika dan *bottleneck/slide*.

5. *Pop Sunda*

Pop Sunda merupakan sebuah *genre* produk kebudayaan yang dihasilkan dari dialektika musisi suku Sunda terhadap pengalaman rakyat Sunda, yang kemudian dirancang secara musikal dengan

mengutamakan nilai estetika. Musik dengan *genre pop* Sunda tidak terpaku pada alat-alat musik Sunda saja, namun menggabungkannya dengan alat-alat musik Barat (diatonik) sehingga terlahirlah *genre* musik pop Sunda di Indonesia. (Abdillah, 2009; Hasballah, 2015; Sejarah Musik di Indonesia, 2011)

2.2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006) dokumentasi merupakan pencarian, pengumpulan, serta penyimpanan data berupa hal-hal yang meliputi buku, transkrip, catatan, surat kabar, majalah, foto, agenda dan sebagainya. Kemudian Sudarsono (2012) menambahkan, bahwa dokumentasi adalah kegiatan untuk mengabadikan peristiwa. Peristiwa dapat didokumentasikan dalam bentuk tulisan, foto, rekaman, dan berbagai cara-cara lain seiring dengan kemajuan teknologi. Hasil kegiatan mengabadikan itu akhirnya menjadi salah satu sumber informasi tentang peristiwa tersebut. Kegiatan dokumentasi dapat dibedakan menjadi 3 tahapan:

1. Mengidentifikasi atau memilih peristiwa/kejadian/informasi apa yang akan diabadikan.
2. Mencari, serta mendapatkan apa yang akan diabadikan.
3. Menyimpan agar peristiwa/kejadian/informasi yang diabadikan menjadi lestari ataupun abadi.

2.3. Biografi

Menurut Sardila (2015), Biografi adalah tulisan mengenai kisah hidup seorang tokoh yang berisikan tentang lika-liku dan kejadian-kejadian dalam perjalanan hidupnya. Biografi merupakan sebuah tulisan tentang seorang tokoh yang ditulis oleh orang lain sesuai dengan pengetahuannya terhadap tokoh tersebut, maupun karena tokoh tersebut menceritakan cerita hidupnya secara langsung kepada sang penulis biografi. Adapun, biografi bersifat non-fiksi (kisah nyata) dan bukanlah merupakan sebuah karangan yang berdasarkan dari khayalan. Biografi berperan dalam menganalisa dan menerangkan kejadian-kejadian dalam hidup seseorang. Penulisan biografi juga lebih dari sekedar kronologis kehidupan seseorang yang hanya menceritakan tanggal lahir atau meninggal, dan hasil-hasil pencapaian seseorang saja. Namun juga menceritakan tentang perasaan tokoh yang terlibat dalam perjalanan pengalaman hidup mereka sendiri, yang kemudian akan menonjolkan beberapa perwatakan, arti tindakan atau perilaku tokoh dari beberapa cerita-cerita pribadi dalam hidup mereka.

Penulisan biografi seringkali menceritakan tentang kisah hidup seorang tokoh sejarah yang sudah meninggal, namun tak sedikit juga biografi yang menceritakan tentang kisah hidup tokoh yang masih hidup. Sebagian besar penulisan biografi ditulis secara kronologis, biasanya ditulis dengan menggunakan tema-tema utama yang merepresentasikan periode waktu dalam kisah perjalanan hidup seseorang. Pengelompokan paling umum yang terdapat dalam suatu biografi adalah:

1. Masa-masa awal yang sulit.

2. Ambisi dan kerja keras.

3. Pencapaian

2.4. Psikologi Konsumen

2.4.1. Psikologi Umur

Terdapat sembilan tahapan perkembangan manusia, diantaranya adalah: periode pranatal, masa bayi baru lahir, masa bayi, masa kanak-kanak, masa puber, masa remaja, masa dewasa dini, usia madya dan usia lanjut. Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan rentang umur 21-45 (menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis), yang dapat dikelompokkan ke dalam kategori masa dewasa dini. Masa dewasa dini sendiri dimulai dari usia 18 tahun hingga kurang lebih usia 40 tahun. (Hurlock, 2011)

2.4.2. Segmentasi

Yuswohady (2013) menjelaskan tentang pembagian segmen kelas menengah sebagai berikut:

1. *Low Middle Class*, yaitu individu dengan pengeluaran per kapita sebesar 2-4 USD (30-60 IDR) per hari.
2. *Middle Middle Class*, yaitu individu dengan pengeluaran per kapita sebesar 4-10 USD (60-150 IDR) per hari.
3. *Upper Middle Class*, yaitu individu dengan pengeluaran per kapita sebesar 10-20 USD (150-300 IDR) per hari.

Selain itu, beliau juga membagi peran-peran kelas menengah menjadi 3 bagian aspek yang berbeda:

- a. *Strong and Independent Domestic Demand*. Konsumen kelas ini (menengah) biasanya memiliki daya beli yang lumayan tinggi. Konsumen dalam segmentasi ini gemar membeli barang-barang yang canggih seputar, *gadget*, benda-benda elektronik, kendaraan bermotor, serta paket liburan yang tergolong tidak murah. Oleh karena itu, *demand* terhadap produk-produk ini terus meningkat karena adanya minat beli dari konsumen yang cukup tinggi. Hal ini secara tidak langsung akan berdampak baik terhadap permintaan dalam perkembangan ekonomi Indonesia.
- b. *Source of Entrepreneur Class*. Tidak hanya sebagai konsumen, segmentasi konsumen dalam kelas menengah ini juga berlaku sebagai pelaku ekonomi. Kelas menengah ini berperan dalam penciptaan lapangan pekerjaan, pembangunan sektor usaha serta dapat meningkatkan perkembangan ekonomi di Indonesia. Selain itu, kelas menengah juga memiliki karakteristik yang disebut sebagai *middle class ethos*. *Middle class ethos* adalah karakteristik yang meliputi nilai-nilai kerja keras, wawasan yang luas serta berjiwa kreatif.
- c. *Drive Democratization*. Selain di bidang ekonomi, kelas menengah juga bertanggung jawab terhadap perkembangan politik negara. Individu-individu ini biasanya terdiri dari kaum mahasiswa, kalangan profesional dan kalangan intelektual.

2.5. Buku

Menurut DiMarco (2010), buku adalah satu susunan kesatuan utuh dalam bentuk media cetak, yang berisikan berbagai macam informasi yang disajikan menggunakan gabungan antara gambar dan tulisan. Kemudian beliau menambahkan bahwa buku memiliki fungsi utama komunikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi, memberikan edukasi, menghibur dan meyakinkan pembacanya. DiMarco kemudian juga menjelaskan dalam merancang sebuah rangkaian buku sebagai satu kesatuan yang utuh, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan meliputi, *cover design*, punggung buku, *layout*, serta penambahan unsur ilustrasi maupun fotografi untuk memberikan visualisasi yang lebih baik untuk menyampaikan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan melalui buku tersebut.

Selain itu, Thompson (2013) juga berpendapat bahwa buku merupakan tempat untuk mengakses informasi serta ilmu pengetahuan terpenting dalam bidang edukasi dan akademik, yang terdiri dari susunan kertas yang berfungsi untuk menyimpan, merekam serta melestarikan sebuah informasi maupun sejarah dalam bentuk sebuah media cetak. Adapun, Haslam (2006) juga menambahkan salah satu fungsi terpenting dari buku adalah buku berperan sebagai wadah atau sarana untuk merekam, menyimpan serta mendokumentasikan pengalaman, informasi maupun sejarah tentang sesuatu yang masih ada maupun sesuatu yang sudah tidak ada supaya informasinya tetap dapat dilestarikan dan tidak hilang/terlupakan.

2.5.1. Jenis Buku

Berikut adalah beberapa jenis buku paling umum yang seringkali ditemui di beberapa toko buku.

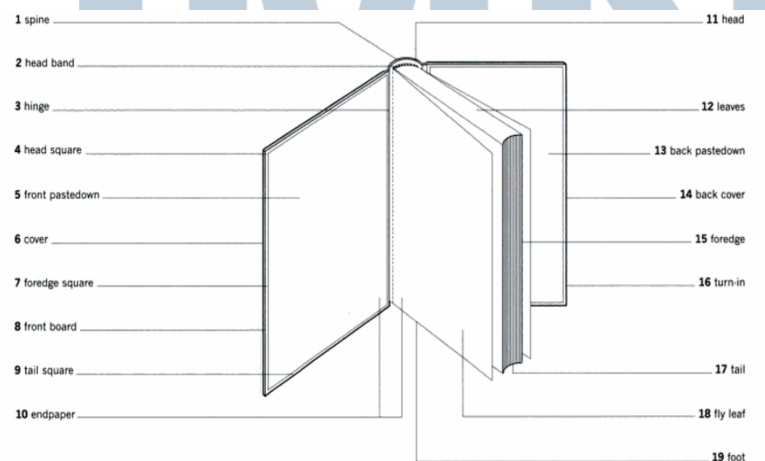
- a. *Trade Books*. *Trade Books* adalah jenis buku yang memiliki tujuan komersil yang ditujukan untuk pembaca umum dan dijual di gerai ritel komersial. Buku ini memiliki target market yang cukup luas karena meliputi anak-anak hingga orang dewasa. *Trade Books* yang ditujukan untuk orang dewasa biasanya berupa novel fiksi bersampul tipis (*paperback*), sastra klasik, buku tentang hobi, *travel*, teknologi, buku resep, gaya hidup, buku *tutorial*, maupun buku *self-help*.
- b. Buku Profesional. Buku professional tidak dimaksudkan untuk pasar konsumen umum. Buku dengan jenis ini berfokus kepada profesi-profesi professional meliputi ilmu hukum, bisnis, kedokteran, dan karya ilmiah-teknis, dan bidang-bidang profesional lainnya.
- c. *Textbooks*. *Textbooks* adalah jenis buku yang memiliki tujuan edukasional yang digunakan dalam berbagai institusi pendidikan.
- d. *Graphic Novel*. Merupakan bagian dari buku komersil yang berisikan teks cerita maupun informasi yang disertai dengan unsur gambar maupun ilustrasi.
- e. *Coffee Table Book*. *Coffee table book* adalah jenis buku yang penyajiannya tergolong artistik dan mengutamakan nilai-nilai estetika. *Coffee table book*

memiliki durasi baca yang cukup singkat karena penyajiannya yang lebih berpusat terhadap unsur-unsur visual seperti ilustrasi dan foto. Karakteristik lain dari *coffee table book* adalah ukurannya yang cenderung memiliki ukuran yang lebih besar daripada buku-buku pada umumnya.

- f. *Religious Books*. Merupakan jenis buku yang memiliki tujuan yang berkaitan dengan kepercayaan (Alkitab, Al Qur-an, Weda, Tripitaka dan Wu Jing).
- g. Buku Referensi. Jenis buku referensi meliputi kamus, ensiklopedi, atlas, dan sebagainya.

2.5.2. Komponen Isi Buku

Menurut Haslam (2006), terdapat 3 komponen paling umum dalam perancangan sebuah buku. Ketiga komponen tersebut diantaranya adalah komponen isi rangkaian sebuah buku, halaman dan sistem grid. Komponen isi buku sendiri terdiri dari 20 komponen berbeda yang memiliki fungsinya masing-masing.



Gambar 2.1. Komponen Isi Buku
(Haslam, 2006)

1. *Spine*, disebut sebagai punggung buku, yaitu bagian yang menutup punggung buku yang terdiri dari penggabungan kertas atau *signature* yang direkatkan.
2. *Head band* adalah sebuah bagian yang sambungan berbentuk melengkung yang berfungsi untuk menyatukan sampul depan dan sampul belakang sebuah buku.
3. *Hinge* adalah sebuah lipatan yang terdapat pada *endpaper* yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square* merupakan bagian yang melindungi lembaran-lembaran isi buku yang terdiri dari lapisan sampul buku dan lapisan karton yang memiliki ukuran yang lebih luas dibandingkan dengan lembaran isi dalam buku.
5. *Front pastedown* adalah bagian dari komponen buku yang berupa lapisan sebuah kertas yang menempel dibagian dalam karton sampul depan, dan satu bagian dengan *hinge* dan *fly leaf*.
6. *Cover* atau sampul adalah sebuah kertas, karton atau papan tebal yang menjaga seluruh isi komponen buku.
7. *Foreedge square* adalah bagian pelindung yang berasal dari bagian sampul dan sisi bagian belakang sampul.
8. *Front board* merupakan bagian kertas/lapisan karton dari sampul bagian depan buku.

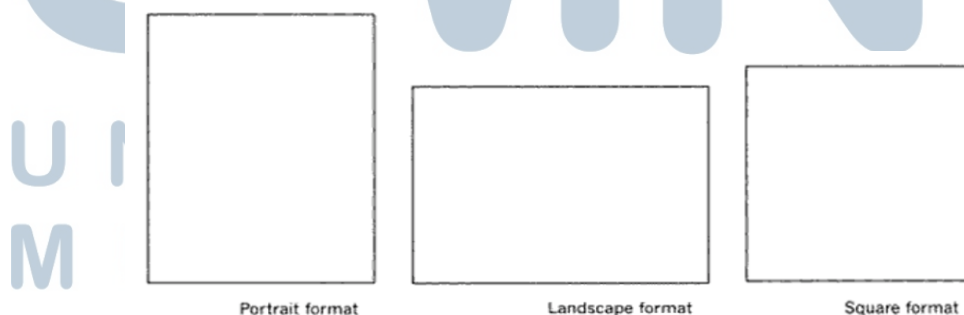
9. *Tail square* adalah bagian dari komponen buku yang merupakan pelindung untuk bagian bawah buku, yang terdiri dari lapisan sampul dan lapisan kertas karton belakang yang ukurannya lebih besar dari besar halaman buku.
10. *Endpaper* adalah sebuah lembaran kertas tebal yang dilipat menjadi 2 bagian, dimana satu bagian ditempel pada bagian dalam karton sampul dan yang satunya dibiarkan menempel dengan bagian *pastedown* yang akan menjadi *fly leaf*.
11. *Head* bagian atas dari buku.
12. *Leaves* adalah sebuah lembaran kertas/*vellum* yang menjadi 2 sisi halaman yang berbeda.
13. *Back pastedown* adalah sebuah lapisan kertas yang menempel dibagian dalam karton/kertas/papan bagian sisi belakang.
14. *Back cover* merupakan bagian *cover* atau sampul (yang merupakan sebuah kertas, karton atau papan tebal) yang berfungsi untuk melindungi keseluruhan komponen buku dibagian belakang.
15. *Foreedge* adalah bagian depan muka dari buku.
16. *Turn-in* adalah bagian dari komponen buku yang berupa sebuah jaket yang umumnya terbuat dari selembat kertas yang kemudian dilipat dari bagian luar sampul ke bagian dalam sampul.

17. *Tail* adalah bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* merupakan lembar yang terbentuk dari penggabungan kertas *endpaper* dan kertas *pastedown*.
19. *Foot* adalah kaki halaman atau bagian bawah halaman yang terdapat dalam buku.
20. *Signature* adalah bagian dari komponen isi buku, berupa kumpulan lembaran kertas yang sebelumnya telah dicetak dan kemudian disatukan dengan cara dijahit.

2.5.3. Halaman

Haslam (2006), menjelaskan bahwa terdapat 10 unsur pembentuk sebuah halaman dalam buku. Diantaranya adalah: *format, page height and width, verso, single page, double-page spread, head, recto, foreedge, foot* dan *gutter*:

1. *Format* merupakan skala perbandingan ukuran kertas untuk halaman dalam sebuah buku yang terdiri dari 3 jenis orientasi yang paling mendasar, yaitu: *portrait, landscape, dan square*.



Gambar 2.2. *Format* Halaman
(Haslam, 2006)

Format portrait memiliki skala perbandingan panjang yang lebih besar dibandingkan dengan lebarnya. Sedangkan, format *landscape* memiliki skala perbandingan lebar yang lebih besar dibandingkan dengan panjangnya. Yang terakhir *square*, memiliki skala perbandingan panjang dan lebar yang sama.

2. *Page height and width* adalah ukuran panjang dan lebar halaman dalam buku.
3. *Verso* merupakan bagian halaman buku yang terletak disebelah kiri.
4. *Single page* adalah lembaran kertas yang terletak disebelah kiri.
5. *Double-page spread* adalah dua halaman saling berhadapan dalam buku, yang terlihat seperti disatukan dengan *gutter* menjadi sebuah satu buah halaman yang besar.
6. *Head* merupakan bagian atas sebuah buku.
7. *Recto* adalah bagian halaman buku yang terletak disebelah kanan.
8. *Foreedge* merupakan bagian depan/muka buku.
9. *Foot* adalah bagian bawah halaman buku.
10. *Gutter* merupakan batasan bagian/area jilid sebuah buku.

2.6. *Layout*

Menurut Ambrose dan Harris (2011), *layout* adalah tata letak penyusunan elemen desain, yang memiliki hubungan dengan tata ruang sesuai dengan nilai estetika visual secara keseluruhan. *Layout* juga dapat disebut sebagai pengaturan tata letak antara bentuk dan ruang. Tujuan daripada *layout* dalam penyusunan tata letak adalah untuk menyajikan unsur visual dan unsur teks yang dapat berkomunikasi dengan efektif sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima audiens dengan baik.

2.6.1. Prinsip *Layout*

Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014), terdapat empat prinsip-prinsip *layout* yang diantaranya adalah: *sequence*, *emphasis*, *balance* dan *unity*.

1. *Sequence*. Prinsip *layout* ini bertugas untuk menuntun arah baca mata audiens untuk membaca informasi sesuai dengan tingkatan hirarkinya, dari yang paling penting hingga yang paling tidak signifikan.

2. *Emphasis*. Dalam menata suatu informasi, *emphasis* dibutuhkan agar pembaca dapat melihat dan mendapatkan informasi terpenting yang ingin disampaikan. Berikut adalah beberapa cara untuk mencapai *emphasis* dalam menata sebuah tata letak *layout*:

- a. Menggunakan ukuran huruf yang lebih besar dibandingkan dengan elemen desain yang lainnya.
- b. Penggunaan warna yang kontras.

- c. Meletakkan elemen terpenting tersebut ke titik yang paling menarik perhatian.
- d. Menerapkan bentuk atau gaya yang berbeda dengan elemen-elemen di sekelilingnya.

3. *Balance*. *Balance* atau keseimbangan dibagi menjadi dua dalam prinsip *layout*, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris menunjukkan penyusunan, bentuk dan jumlah elemen yang sama di kedua sisi *layout*. Sedangkan keseimbangan asimetris, menunjukkan penyusunan, bentuk dan jumlah elemen yang tidak sama di kedua sisi *layout* namun tetap harus mempertimbangkan keseimbangan. Kelebihan dari keseimbangan asimetris adalah kemampuannya untuk menciptakan kesan yang dinamis sehingga desain tidak terlihat monoton dan membosankan.

4. *Unity*. Dalam sebuah *layout*, semua unsur dan elemen-elemen desain harus dapat saling berkomunikasi secara efektif sehingga menjadi sebuah satu kesatuan.

2.6.2. *Grid*

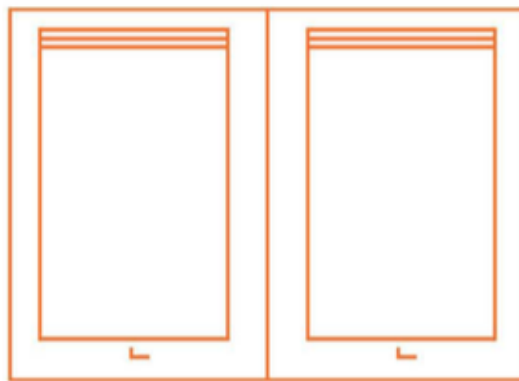
Menurut Landa (2011), *grid* adalah sebuah panduan visual atau sebuah struktur komposisi, yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi sebuah format halaman ke dalam bentuk beberapa kolom dan garis tepi. *Grid* berfungsi untuk menjadikan teks dan elemen visual menjadi satu kesatuan yang utuh, dengan tujuan untuk memberikan kejelasan yang juga memiliki nilai estetika. *Grid* tidak hanya membantu dalam mengkomposisikan tata letak sebuah

halaman, namun *grid* juga berfungsi untuk memberikan struktur kerangka yang dapat membantu kontinuitas, kongruensi, persatuan, dan aliran visual sebuah tampilan dalam media cetak maupun media digital.

Adapun, Tonderau (2009) mengkategorikan struktur dasar *grid* menjadi lima jenis yang berbeda yaitu: *single column grid*, *two column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid*.

1. *Single column grid*

Penggunaan *single column grid* seringkali diterapkan untuk menyusun teks yang panjang seperti laporan, esai, dan buku. Komponen terutama dalam halaman yang menggunakan *grid* dengan jenis ini adalah teks.

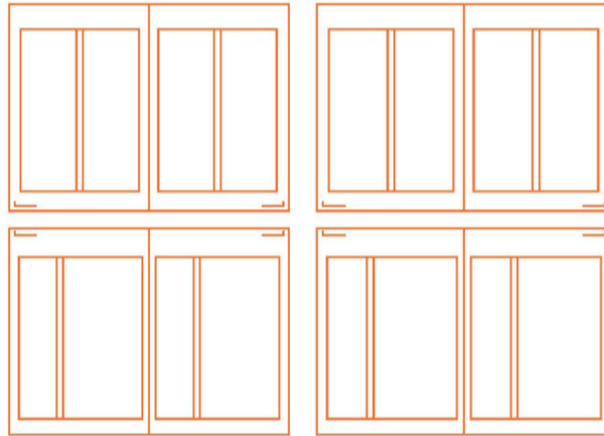


Gambar 2.3. *Single Column Grid*
(Tondreau, 2009)

2. *Two column grid*

Two column grid umumnya digunakan dalam pengaturan teks yang cukup banyak dengan cara memuat informasi dalam bentuk teks ke dalam dua

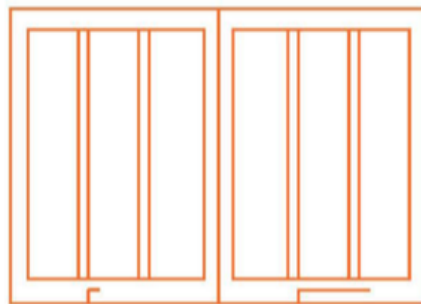
kolom yang berbeda. Jenis *grid* ini biasanya memiliki satu kolom yang lebih besar dibandingkan dengan kolom yang lainnya.



Gambar 2.4. *Two Column Grid*
(Tondreau, 2009)

3. *Multicolumn grid*

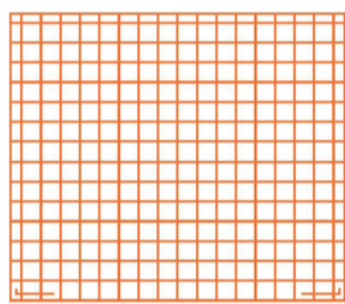
Grid dengan jenis ini menggabungkan beberapa kolom yang berbeda ukuran. Penggunaan *grid* ini seringkali ditemukan dalam pengaturan tata letak *website*, majalah atau media-media lainnya yang memiliki sistem *layout* yang cukup kompleks.



Gambar 2.5. *Multicolumn Column Grid*
(Tondreau, 2009)

4. *Modular grid*

Modular grid adalah jenis *grid* yang digunakan untuk mengatur beberapa informasi yang kompleks. *Grid* dengan jenis ini banyak ditemui dalam pengaturan tata letak surat kabar, kalender, tabel dan penyusunan data statistik. Selain itu, *grid* ini juga sering disebut sebagai penggabungan antara kolom vertikal dan horizontal dengan jarak yang kecil.

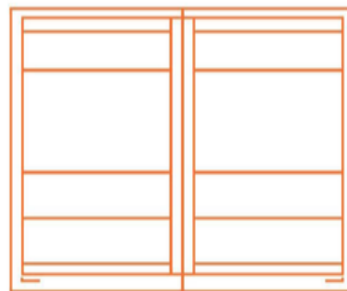


Gambar 2.6. *Modular Grid*

(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical grid*

Hierarchical grid adalah jenis *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa area kolom horizontal.



Gambar 2.7. *Hierarchical Grid*

(Tondreau, 2009)

2.7. Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi adalah desain daripada bentuk huruf dan penyusunannya yang diaplikasikan di atas ruang dua dimensi (media cetak maupun digital) yang fungsinya dapat digunakan sebagai elemen visual atau sebagai teks.

1. *Letterform* merupakan gaya/karakteristik/*style* khusus setiap huruf yang ada dalam alfabet. Setiap huruf dalam alfabet memiliki karakteristiknya masing-masing yang harus dijaga sebagai simbol/bagian dari komunikasi tertulis.
2. *Typeface* adalah modifikasi desainer terhadap huruf-huruf yang terdapat dalam alfabet untuk meningkatkan nilai estetika dengan tidak merubah bentuk dasar/karakteristik huruf yang di desain.
3. *Type font* adalah hasil modifikasi desainer terhadap kumpulan semua huruf dalam alfabet beserta dengan beberapa tanda baca penting untuk meningkatkan nilai estetika yang dibutuhkan dalam komunikasi tertulis.
4. *Type family* merupakan nama dari kumpulan beberapa variasi dari satu dasar desain *font* yang dimodifikasi untuk menyesuaikan berbagai macam kebutuhan komunikasi tertulis.
5. *Italics* adalah hasil modifikasi huruf yang miring ke arah kanan, yang merupakan bagian dari *type family*.

6. *Type style* merupakan beberapa variasi dari satu dasar jenis *font* yang dimodifikasi untuk menyesuaikan berbagai macam kebutuhan komunikasi tertulis. *Type style* meliputi *weight* (berat/bobot) yang terdiri dari *light*, *medium* dan *bold*. Selain itu *type style* juga meliputi *width* (lebar) yang terdiri dari *condensed*, *regular*, *extended*, dan *angle* yang terdiri dari *roman/upright* dan *italic*. Dan yang terakhir, *type style* juga meliputi elaborasi dari bentuk-bentuk dasar yang terdiri dari *outlined*, *shaded* dan *decorated*.
7. *Stroke* adalah garis lurus atau garis melengkung yang membentuk sebuah huruf.
8. *Serif* adalah elemen yang berbentuk kail kecil yang diletakan diatas maupun dibawah *stroke* utama dalam bentuk setiap huruf.
9. *Sans serif* merupakan *typeface* yang tidak memiliki unsur *serif*.
10. *Weight* adalah ketebalan dari garis (*stroke*) sebuah huruf yang biasanya dibedakan menjadi 3 jenis yaitu *light* (tipis), *medium* (sedang) dan *bold* (tebal).

2.8. Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah bentuk dari imaji yang divisualisasikan untuk mengkomunikasikan sebuah konteks kepada audiens. Fungsi dari ilustrasi sendiri adalah untuk: mendokumentasikan, memberikan

referensi dan instruksi, memberikan tanggapan, *story-telling*, persuasi dan untuk menciptakan identitas.

Di sisi yang lainnya, Zeegen (2009) berpendapat bahwa ilustrasi adalah elemen visual yang berada di antara seni dan desain grafis. Hal ini menyebabkan ilustrasi juga sering dikenal dengan sebutan seni grafis. Menurut beliau, penerapan ilustrasi tidak hanya terbatas untuk keperluan komunikasi, keperluan persuasi, menghibur maupun untuk pembelajaran, namun untuk mencapai suatu kejelasan melalui kombinasi yang efektif untuk menyampaikan ide, informasi maupun pesan yang terkandung di dalamnya.

Adapun, dalam membuat ilustrasi yang efektif, Supriyono (2010) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi:

- a. Mudah dipahami (informatif, komunikatif).
- b. Mampu menggugah/menyentuh perasaan.
- c. Merupakan ciptaan/inovasi baru yang belum pernah diciptakan sebelumnya.
- d. Memiliki daya tarik.
- e. Gambar dan foto yang ditampilkan harus memiliki kualitas yang baik agar informasi yang ingin disampaikan tidak terdistorsi.

2.8.1. Fungsi Ilustrasi

Fungsi-fungsi ilustrasi dibagi menjadi beberapa bagian oleh Male (2007) dalam bukunya yang berjudul “Illustration: A Theoretical Contextual Perspective”. Berikut adalah pengkategorian ilustrasi menurut fungsi-fungsinya.

1. *Documentation* (Dokumentasi).
2. *Reference and Instruction* (Referensi dan Instruksi).
3. *Commentary* (Komentari).
4. *Storytelling* (Menceritakan sebuah cerita).
5. *Persuasion* (Persuasi).
6. *Identity* (Identitas).

2.8.2. Jenis Ilustrasi

Berikut adalah jenis pengelompokan ilustrasi menurut pengkategorian Wigan (2009):

1. *Architectural illustration*. Merupakan jenis ilustrasi yang menyajikan perencanaan rancangan suatu konstruksi bangunan yang terdiri dari isi ruangan, banyak/tingginya lantai, dan perencanaan susunan *denah (site plan)*.
2. *Caricature*. *Caricature* adalah hasil visualisasi seseorang yang didistorsi untuk menampilkan pesan berupa sindiran maupun ejekan.

3. *Comic*. Adalah sebuah penyusunan elemen seni grafis dan teks, berupa percakapan, dialog, maupun alur sebuah cerita yang bertujuan untuk menceritakan sebuah kisah maupun menyampaikan sebuah informasi tertentu.
4. *Computer Generated Imagery*. Sering dikenal dengan sebutan *CGI*, merupakan ilustrasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak digital agar mendapatkan hasilnya paling mendekati objek maupun orang yang ditiru.
5. *Doodle*. Merupakan visualisasi/gambaran yang berupa hasil coretan-coretan abstrak dari hasil pemikiran yang bersifat eksploratif dalam proses berpikir.
6. *Drawing*. Ilustrasi/gambar dasar yang merupakan hasil guratan tinta/pensil di atas sebuah media datar (contoh: kertas).
7. *Graffiti*. Ilustrasi yang pembuatannya menggunakan cat semprot yang seringkali ditemui di tembok tempat-tempat umum dan biasanya berisikan tentang ide-ide sosial dan politik.
8. *Silhouette*. Adalah jenis ilustrasi berupa guratan garis (*outline*) yang memvisualisasikan bentuk daripada sebuah objek yang ditiru.
9. *Halftone*. Menurut Sultik (2013), teknik *halftone* adalah salah satu teknik grafis pertama dalam sejarah penggambaran foto atau gambar dengan cara

menggabungkan banyak titik dengan ukuran dan spasi yang berbeda untuk membentuk suatu gambar yang utuh.

Ilustrasi dengan pengelompokan jenis lainnya yang dikemukakan oleh Tanudjaja (2002) meliputi:

1. **Realis.** Ilustrasi dengan jenis ini menggambarkan objek yang ditiru secara nyata, sesuai dengan apa yang dilihat manusia secara langsung tanpa adanya distorsi.
2. **Dekoratif.** Ilustrasi dekoratif terdiri dari gabungan-gabungan elemen desain dasar seperti garis, titik, yang menghasilkan sebuah desain dua dimensi yang datar.
3. **Kartunal.** Ilustrasi kartunal memiliki sifat yang jenaka, dengan merubah wujud asli objek hasil imaji maupun objek yang ditiru dengan adanya unsur distorsi.
4. **Ekspresionis.** Ilustrasi dengan jenis ini menomorsatukan kebebasan dalam mengeksplor elemen-elemen visual.
5. **Surrealis.** Surrealis adalah gaya ilustrasi yang berdasar dari imaji, mimpi, dan khayalan.
6. **Absurd.** *Absurd* adalah jenis ilustrasi yang menampilkan sesuatu yang tidak masuk akal dan yang tidak lazim.

2.8.3. Jenis Ilustrasi Menurut Pendistribusiannya

Menurut Male (2007), macam-macam ilustrasi dapat dikelompokkan menurut tujuan pendistribusiannya, yaitu adalah sebagai berikut:

1. *Children's book*. Ilustrasi yang digunakan dalam buku anak kecil non-fiksi yang memiliki tujuan untuk mengedukasi maupun memberikan pembelajaran. Adapun, macam ilustrasi dalam kategori ini tidak terbatas dalam ruang lingkup non-fiksi saja namun juga buku-buku yang bersifat fiksi. Contohnya seperti buku dongeng pengantar tidur, dan sebagainya.
2. *Quality non-fiction*. Ilustrasi dalam kategori ini digunakan untuk mengintensifkan serta mendukung konteks agar informasi dapat disampaikan secara efektif. Contohnya seperti buku panduan resep, buku panduan berkebun, ensiklopedia, biografi, sejarah dan sebagainya.
3. *General fiction*. Ilustrasi yang hadir dalam buku-buku fiksi (contohnya seperti novel) yang ditujukan kepada orang dewasa.
4. *Specialist*. Merupakan ilustrasi yang merupakan sebuah referensi gambar teknik untuk buku-buku dalam bidang khusus. Contoh: pendidikan dan sebagainya.

2.9. Warna

Landa menjelaskan bahwa warna adalah elemen desain terpenting dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam sebuah desain. Menurut Fisher, warna juga dapat memberikan sebuah identitas dan mampu mengungkapkan sebuah emosi karena

pengaruhnya yang dapat menggugah perasaan dan memicu perubahan perasaan seseorang. Dalam perancangan sebuah desain, warna biasanya ditentukan sesuai konsep dan informasi yang akan disampaikan, oleh karena itu warna dapat menciptakan persepsi yang berbeda-beda terhadap setiap orang. (Landa, 2011; Fisher, 2010)

2.9.1. Model Warna

Menurut Lupton dan Phillips (2015), dalam teori warna terdapat dua model warna yaitu CMYK dan RGB yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. CMYK, yang juga sering dikenal dengan sebutan *process colors* adalah warna-warna yang digunakan dalam percetakan. CMYK merupakan singkatan dari *cyan, magenta, yellow* dan *key (black)*. Keempat warna-warna itu adalah warna-warna dasar yang dibutuhkan dalam sebuah proses cetak, yang paling umumnya dapat ditemukan pada mesin *ink-jet* dan mesin *laser print*. Gabungan keempat warna ini akan menghasilkan warna hitam.
2. RGB adalah singkatan dari *red, green, dan blue* yang merupakan jenis warna aditif yang sering ditemui di layar *digital* (komputer, *phone screen*, dan sebagainya). Pada saat ketiga warna tersebut disatukan akan menghasilkan warna putih.

2.9.2. Kategori Warna

Menurut Poulin (2011), warna dapat dikategorikan ke dalam delapan bagian sesuai dengan pengelompokkan organisasinya:

- a) *Primary colors*. Merupakan warna primer yang meliputi warna kuning, merah, dan biru. Ketiga warna ini adalah warna-warna dasar yang bersifat murni dan tidak dihasilkan dari pencampuran warna apapun.
- b) *Secondary colors*. Adalah warna sekunder yang tercipta dari pencampuran warna-warna primer. Salah satunya adalah warna hijau yang dihasilkan dari pencampuran antara warna merah dan biru, sehingga hijau disebut sebagai warna sekunder.
- c) *Tertiary colors*. Warna yang berasal dari pencampuran sebuah warna primer dengan sebuah warna sekunder. Salah satu contohnya adalah pencampuran warna merah dengan oranye.
- d) *Complementary colors*. Adalah dua warna berbeda yang letaknya tepat berseberangan dalam *color wheel*, seperti warna biru dan oranye, ungu dan kuning, serta hijau dan merah. Warna komplementer ketika diletakkan bersamping-sampingan secara visual akan menambahkan intensitas.
- e) *Monochromatic color*. Warna monokromatik dapat dicapai dengan penambahan warna hitam maupun putih. Warna monokromatik bersifat homogen pada skema warna.

- f) *Analogous colors*. Merupakan serangkaian warna yang terbentuk karena ketaknya berdekatan dalam roda warna. Warna analogous juga bersifat homogen sama seperti warna monokromatik namun memiliki lebih banyak variasi.
- g) *Triadic colors*. Merupakan warna yang terdiri dari warna-warna yang letaknya sama jauh (membentuk segitiga sama sisi) pada roda warna. Kombinasi warna *triadic* sering dianggap sebagai suatu kombinasi warna yang *vibrant*, dinamis dan kuat.
- h) *Quadratic colors*. Adalah warna-warna yang letaknya mampu membentuk persegi empat sudut dalam roda warna.

2.9.3. Psikologi Warna

Poulin (2011) menjelaskan bahwa setiap warna memiliki unsur psikologi yang terkandung didalamnya. Berikut penjabaran unsur psikologi dengan asosiasi nya terhadap warna-warna yang ada:

- a. Merah memiliki asosiasi psikologis yang meliputi semangat, kekuatan, ambisi/cita-cita, tekad, pusat perhatian, ledakan emosi, keagresifan, amarah dan bahaya.
- b. Biru memiliki asosiasi psikologis yang meliputi kepandaian, royal, ketenangan, kebenaran, kesejukan dan emosional.

- c. Kuning memiliki arti psikologis yang meliputi kejujuran, kecerdasan, ketajaman, keadilan, kesegaran, murah, ekonomis, terang, hangat, kedekatan, kompak, akrab, kritis dan sinis.
- d. Hijau memiliki arti psikologis yang meliputi kestabilan, alami, alam semesta, kesehatan, harmonisasi, toleransi, sensitif, keinginan yang kuat, ketabahan dalam menghadapi persoalan hidup, toleransi dan kesederhanaan.
- e. Oranye memiliki arti psikologis yang meliputi persahabatan, keakraban, kreatifitas, muda, dominan, dinamis, optimisme, dan arogan
- f. Ungu memiliki arti psikologis yang meliputi keindahan, personal, spiritual, artistik, agung, mistis, kesombongan dan diktator.
- g. Cokelat memiliki arti menyeluruh, ketertiban, dan tetap membumi. Sederhana, kuat, tahan lama dan sederhana.
- h. Abu-abu mencerminkan keamanan, realibilitas, kepandaian, tenang, serius, kesederhanaan, kedewasaan, konservatif, praktis, kesedihan, pudar, bosan, professional, kualitas, diam dan tenang
- i. Putih seringkali dikaitkan dengan sifat keterbukaan, kebebasan, mimpi, cahaya, bersih, suci, ringan, dan terang.
- j. Merah muda memiliki arti psikologis yang meliputi, ambisi/cita-cita, tekad, pusat perhatian, energi, sensitifitas, serta feminitas.